

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

Skripsi

**Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

Sandy Yudha Setiawan

NPM. 1611100396

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

Skripsi

Digunakan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Sandy Yudha Setiawan

NPM. 1611100396

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I: Dewi Kurniawati, M.Pd

Pembimbing II: Anton Tri Hasnanto, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1442 H/2021 M

ABSTRAK

Penelitian bertujuan Untuk mengetahui proses media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada tahapan model *Borg and Gall* yang kemudian dibatasi menjadi tujuh langkah dari sepuluh langkah, yang mencakup potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Kemudian, berdasarkan Analisis data dari validator. Diperoleh dari ahli materi memperoleh persentase 92,5% dengan kriteria sangat baik, ahli media memperoleh persentase 86,7% dengan kriteria sangat baik, ahli bahasa dengan persentase 83,6% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya pada uji coba skala kecil memperoleh penilaian persentase 93,2% dengan kriteria sangat setuju. Uji coba skala besar memperoleh penilaian persentase 95% dengan kriteria sangat setuju. Sehingga dari hasil validasi ahli dan uji coba produk, penulis menyimpulkan bahwa modul Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat baik dan disetujui untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Kata kunci : Komik, Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 704030

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

Nama Mahasiswa : SANDY YUDHA SETIAWAN

NPM : 1611100396

Program Studi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasah
Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung

Bandar Lampung, Maret 2021

Pembimbing I

Pembimbing II,

Dewi Kurniawati, M.Pd
NIP. 198006012006042047

Antor Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Syofnidah ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM** disusun oleh: **Sandy Yudha Setiawan, NPM. 1611100396** Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Kamis, 21 Januari 2021.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. H. Subandi, MM.

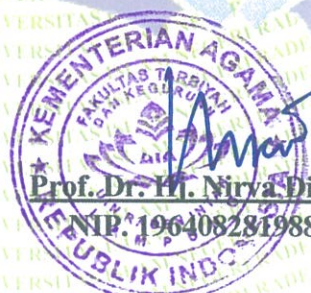
Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I.

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd.

Penguji Pendamping I : Dewi Kurniawati, M.Pd

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا

إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۚ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ

قَبْلِنَا ۚ رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۖ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا ۚ أَنْتَ



مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (mereka berdoa): "Ya Tuhan Kami, janganlah Engkau hukum Kami jika Kami lupa atau Kami tersalah. Ya Tuhan Kami, janganlah Engkau bebankan kepada Kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan Kami, janganlah Engkau pikulkan kepada Kami apa yang tak sanggup Kami memikulnya. beri ma'afilah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah penolong Kami, Maka tolonglah Kami terhadap kaum yang kafir."(Al Baqarah 286)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, shalawat dan salam yang tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw. Skripsi ini penulis persembahkan kepada orang yang berjasa dalam hidup yang telah memberikan dukungan sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta Bapak Sutasmo dan Ibu Siti Istikomah yang selalu memberi semangat dan yang aku sayangi, terima kasih telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, kesabaran serta ketulusan memberikan doa. Kepada Adikku Khairunnisa Salsabila serta keluarga yang selalu menghadirkan kebahagiaan dan keceriaan dalam setiap hariku. Kepada almamaterku, UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Sandy Yudha Setiawan alias sayu a.k.a say, lahir di Gaya Baru V pada 19 Juli 1998, anak pertama dari Bapak Sutasmu dan Ibu Siti Istikomah. Penulis memiliki seorang Seorang adik bernama Khairunnisa Salsabila. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Gaya Baru V, lulus pada tahun 2010. Penulis melanjutkan pendidikannya di MTs Negeri Bandar Surabaya, lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di MAN 1 Metro, lulus pada tahun 2016. Tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi dan menjadi mahasiswa di UIN Raden Intan Lampung Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah swt, yang telah memberikan rahmat hidayahnya serta nikmat rezeki serta kebahagiaan tak terhingga. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, semoga kita termasuk golongan umatnya yang kelak mendapat syafa'at nya di yaumul akhir amin. Saya sandy Yudha Setiawan sebagai Penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd. Selaku Kajur Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN RIL.
3. Dewi Kurniawati, M.Pd. Selaku Pembimbing I yang memberikan arahan serta masukan dalam menyelesaikan studi.
4. Anton Tri Hasnanto, M.Pd. Selaku pembimbing II yang senantiasa memberi arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Ahmad Sodiq, M.Ag, M. Indra Saputra, M.Pd.I, Yuli yanti M.Pd dan Ayu reza Ningrum, M.Pd, Nurul Hidayah, M.Pd. serta Dr. Nasir, M.Pd yang telah meluangkan waktu untuk menjadi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menilai produk yang penulis kembangkan.
6. Kepala Madrasah, Pendidik, Staff MIN 9 Bandar Lampung dan MI AL Khairiyah kaliawi Bandar Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Kedua Orang tuaku, sahabat-sahabatku teman berjuang Rita Utami, Syaiful Nur Rohman, AKMJ Squad, M. Abdul Rouf, KKN Sinarogan, serta seluruh angkatan PGMI 2016 kelas i yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kerjasamanya selama ini serta segenap pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi dan studi penulis.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis berharap kritik serta saran membangun guna bisa memperbaiki karya penulis nantinya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan menunjang kemajuan pendidikan.

Bandar Lampung, 11 November 2020

Penulis

Sandy Yudha setiawan

1611100396

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABLE	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi komik	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian media pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	17
3. Manfaat Media Pembelajaran	19
4. Prinsip Dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran	21
B. Komik	21
1. Pengertian Media Komik.....	23
2. Unsur-Unsur Komik	25
3. Komponen Komik	26
C. Sejarah Kebudayaan Islam	26
1. Sejarah Kebudayaan Islam Dan Ruang Lingkup	28
2. Umar Bin Khattab	29
D. Penelitian yang relevan	29
E. Kerangka Berfikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Metode Penelitian	33
B. Langkah Penelitian Pengembangan.....	33
1. Potensi Dan Sumber Masalah	35
2. Pengumpulan Data	36
3. Desain Produk	36
4. Validasi Desain	36
5. Revisi Desain	37
6. Uji Coba Produk.....	37
7. Revisi Produk.....	38

C. Teknik Pengumpulan Data	39
D. Instrumen Penelitian	41
E. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Pengembangan Model	44
1. Potensi dan Masalah	44
2. Pengumpulan Data	45
3. Desain Produk Awal	49
4. Validasi Produk	49
5. Revisi Desain	53
6. Uji coba Produk	59
7. Revisi Produk	65
B. Pembahasan	65
a. Validasi Desain Produk	67
b. Penilaian pendidik	70
c. Uji Coba	71
d. Kelebihan dan Kekurangan Produk	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIR	



DAFTAR TABLE

1. Kriteria Interpretasi Hasil Validasi	41
2. Hasil Validasi Ahli Materi Produk Awal	42
3. Hasil Validasi Ahli Media Produk Awal	49
4. Hasil Validasi Ahli Bahasa Produk Awal.....	50
5. Data Penilaian dan Revisi Ahli Materi.....	51
6. Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Perbaikan	52
7. Data Penilaian dan Revisi Ahli Media	54
8. Hasil Validasi Ahli Media Setelah Perbaikan.....	54
9. Data Penilaian dan Revisi Ahli Media	56
10. Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Perbaikan	56
11. Kriteria Interpretasi Jawaban Angket.....	57
12. Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil.....	58
13. Hasil Penilaian Uji Coba Skala Besar	60
14. Data Hasil Analisis Pendidik MI Al Khairiyah	61
15. Data Hasil Analisis Pendidik MIN 9 Bandar Lampung	62

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Berpikir Penelitian	34
2. Langkah-langkah Penggunaan Model Research and Development (RnD) menurut Borg and Gal	35
3. Tujuh langkah tahap yang dilaksanakan Metode <i>Research and Development</i> (R&D) Menurut Borg and Gall.....	37
4. Sketsa gambar fix	45
5. Karakter Yang Sudah Diwarnai	46
6. Sketsa Kasar Menggunakan Software Paint Tool Sai.....	46
7. Sketsa Kasar Yang Sudah Dirapihkan Line Nya	47
8. Software Photosop Untuk Penyesuaian Panel	48
9. Memberikan Teks Dialog Serta Warna	48
10. Diagram Hasil Ahli Materi	55
11. Diagram Hasil Ahli Media	57
12. Diagram Hasil Ahli Bahasa	59
13. Diagram Hasil Uji Coba Produk	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting membentuk generasi penerus bangsa seperti yang diamanatkan pada Undang–Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada undang-undang tersebut, dikemukakan bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa pada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan ialah suatu aspek mendasar dalam usaha mempersiapkan SDM dalam menghadapi proses dan dinamika kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara di tengah-tengah pluralitas. Pendidikan punya posisi yang signifikan untuk membentuk masyarakat yang sadar dengan perubahan sosial. Pendidikan yang dimaksudkan ini merupakan media penting dalam mempersiapkan masyarakat yang peka pada perubahan sosial.¹ Dapat kita pahami dari pendapat tersebut bahwa pendidikan adalah dasar atau pondasi dari sumber daya manusia untuk menghadapi dinamika dan proses kehidupan masyarakat dan selain memiliki posisi yang signifikan pendidikan juga merupakan media penting dalam membentuk dan mempersiapkan masyarakat

¹Hendri Purbo Waseo. “Studi Kritis Terhadap Kurikulum MI/SD 2013” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 175

akan perubahan sosial. Proses pendidikan formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran bisa dilakukan dengan melalui kegiatan belajar berkualitas. Kualitas belajar yang baik dan tepat akan meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal, tidak hanya kualitas dari pendidik saja namun kualitas sarana prasarana juga berpengaruh dalam kualitas belajar dikelas contohnya seperti media.

Dikutip Trianto, belajar adalah proses aktif siswa membangun pengetahuan yang baru berdasarkan pengalaman, pengetahuan yang dimilikinya. Secara umum belajar adalah perubahan individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan, perkembangan tubuhnya ataupun karakteristik seseorang lahir menurut Brunner.² Pencapaian keberhasilan belajar mengajar memerlukan dukungan dari guru, siswa dan sekolah.³ Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu yang penting pada kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Penggunaan media untuk proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi murid dan penerapan media pengajaran atau pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁴ Jadi mencapai tujuan pendidikan maka metode dan materi memegang peranan yang

²M. Yusuf T Dan Muthamainnah Amin. "Pengaruh *Mind Map* Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Jurnal Tadris*. Vol.01 no.1 (Juni 2016) h.87

³Happy Komikesari. "Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Pada Sistem Studen Team Achivement Division". *Jurnal Tadris*.vol.1 no.1 (Juni 2016) h.15

⁴Nurul Hidayah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Terampil*. Vol 4 No 1 (Juni 2017), H. 34-35

sangat penting. Karena metode dan materi merupakan bagian operasional dalam pendidikan. Berbagai pihak terkait dengan pendidikan terutama guru, dituntut untuk bisa menguasai serta memahami materi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak murid atau peserta didik. Proses pendidikan ialah upaya mengaktualisasi dan mengembangkan potensi subyek didik atau anak murid secara optimal sesuai dengan minat bakatnya masing-masing, baik formal maupun non formal. Apalagi menanamkan nilai-nilai keagamaan, budi pekerti serta pengetahuan, tidak semudah membalikan telapak tangan, tetapi bisa dilakukan melalui media yang lain. Media sendiri memiliki definisi yang luas dalam berbagai bidang salah satunya dalam dunia pendidikan disebut media pendidikan atau media pembelajaran.

Penting nya penggunaan media, didalam agama islam pastinya sudah tidak asing lagi, karena merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan ajaran allah sebagaimana yang telah di contohkan oleh Nabi Muhammad SAW. Didalam menanamkan ajaran agama dengan memakai media yang tepat, yaitu melalui media perbuatan nabi sendiri, dengan memberi contoh keadaan yang baik serta selalu menunjukkan sifat terpuji, sebagaimana yang diungkapkan dalam Al-Qur'an surat al-ahzab : 21

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۖ

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah. (Al-Ahzab:21)

Salah satu media visual yang dapat digunakan ialah gambar dalam bentuk komik. Komik sangat erat sekali hubungannya dengan kartun atau sering disebut gambar dua dimensi. Gambar yang dibuat dengan menggunakan warna, kata serta animasi yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Komik menjadi salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Komik dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan, komik “merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dalam gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.”⁵ Pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam membantu pendidik untuk menyampaikan suatu materi, dan media komik akan menjadi salah satu media yang bisa digunakan, komik juga dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan terutama dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yang lebih banyak mempelajari sejarah. karna pada komik cerita atau kisah-kisah sejarah akan diilustrasikan dengan rangkaian gambar-gambar, yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk jalinan cerita yang erat. Dan juga menggambarkan dari karakter dan pemeran dalam suatu cerita yang erat dan dirancang memberi hiburan kepada pembaca. Dari gambar kartun Agar pembaca lebih termotivasi dan menarik minat siswa untuk siswa belajar sejarah dan meningkatkan daya imajinasi pembaca. Bagi sebagian besar peserta didik, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi diri siswa. Hal ini

⁵Nursiwi Nugraheni. Penerepan Media Pada Pembelajaran Mtematika Disekolah Dasar”. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol 7 No 2 (Juni 2017), H. 112

banyak dipengaruhi oleh faktor proses pembelajaran yang kurang menyenangkan terpaku dengan buku paket yang kurangnya visualisasi. Selain itu materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) itu sendiri juga hampir sama dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang hampir 80% mengulas tentang sejarah.

Kenyataannya setelah ditelusuri, pendidikan sejarah kebudayaan islam menghadapi beberapa kendala. Yang antara lain materi sejarah kebudayaan islam lebih fokus kepada aspek kognitifnya dan minim pada pembentukan sikap atau afektifnya serta keterampilan psikomotoriknya. Guru atau pendidik juga kurang dalam memberikan motivasi serta menggunakan model pembelajaran yang statis. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran kurang menarik minat murid dalam belajar.⁶ Sebenarnya tujuan dari pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini adalah membekali murid dengan pengetahuan sejarah dan kebudayaan mengenai Islam, serta mendorong siswa untuk mengambil pelajaran, nilai serta makna yang terdapat pada sejarah. Juga menanamkan penghayatan serta kemauan kuat untuk berakhlak mulia yang didasarkan pada cermatan atas fakta sejarah Islam yang telah ada. Sumber belajar siswa yang hanya dari pendidik dan buku teks tidaklah akan cukup, sehingga memerlukan cara baru dalam menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri ataupun terstruktur. Media berbasis komik pada penelitian ini akan difungsikan untuk menjadi alat bantu pembelajaran serta dapat merangsang kognitif siswa untuk berfikir aktif. Terutama pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Karena itulah, media berbasis komik dibuat berdasarkan

⁶Euis sofi “pembelajaran berbasis e-learning pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VIII madrasah tsanawiyah”. *Jurnal penelitian manajemen pendidikan*. Vol.1 No.1 (tahun 2016) h.50

dengan materi yang disampaikan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yaitu umar bin khattab sang pemberani. Menggunakan visual serta gambar yang menarik peserta didik yang nantinya diharapkan siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan guru. Komik yang menghibur serta ringan membuat siswa atau peserta didik cenderung lebih menyukai bacaan tersebut dibandingkan buku pelajaran atau paket.

Berdasarkan Observasi di MIN 9 Bandar Lampung dan MI Al Khairiyah Kaliawi sebagai sampel dijadikan data awal, didapatkan bahwa disaat pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru atau pendidik. Sumber belajar yang digunakan adalah buku cetak atau paket dan dalam penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, selama proses belajar mengajar media ajar yang digunakan ialah buku dan proyektor.⁷ Setelah didapatkan data awal dari hasil observasi, hal ini juga didukung dari hasil wawancara dengan siswa kelas V MIN 9 Bandar Lampung dan peserta didik kelas 5 MI Al Khairiyah Kaliawi yang dapat dilihat pada lampiran, menjelaskan bahwasanya berlangsungnya proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah, menjelaskan dahulu tentang materi, hanya menggunakan buku paket dan terkadang proyektor. Meskipun ada dari pendidik yang belum terlalu menguasai media proyeksi tersebut. Dan juga selama ini belum pernah menggunakan media pengajaran berbasis komik. pandangan dari pengajar terutama guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam terhadap media pengajaran dengan basis komik, menurutnya belajar sejarah kebudayaan islam menggunakan media berbasis

⁷Observasi peserta didik kelas V MIN 9 Bandar Lampung dan MI Al Khairiyah Kaliawi, Bandar Lampung, 14 Desember 2019

komik akan menarik minat belajar dan semangat siswa. murid juga tidak mudah jenuh saat proses belajar mengajar, karna komik mudah untuk memahami materi yang berkaitan dengan sejarah karna cerita bergambar atau komik akan terlihat menarik dari pada hanya mengandalkan media buku cetak yang visualisasi gambar nya lebih sedikit.⁸

Proses pembelajaran seperti inilah yang membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar, sumber belajar yang berupa buku cetak atau paket kurang disukai siswa karna terlalu padat bacaan, tampilanya kurang menarik, membuat motivasi siswa rendah. Peserta didik juga mengeluhkan bahwa masih Kurangnya penguasaan materi dan masih sulit menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru atau pendidik. Ada juga yang kesulitan dalam memahami materi sejarah kebudayaan islam karna media buku paket yang terbilang padat bacaan. Agar siswa tidak cepat bosan dalam belajar serta meningkatkan motivasi. Berdasarkan data awal yang telah didapat, diketahui bahwa belum ada penggunaan media pengajaran berbasis komik pada saat proses belajar mengajar. Karena itulah agar memudahkan pembelajaran bagi siswa peneliti berinisiatif membuat media pengajaran berbasis komik untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yang berfokus pada materi umar bin khattab. Atas dasar tersebut peneliti mengangkat judul “pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam”

⁸Wawancara guru kelas V mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, MIN 9 Bandar Lampung dan MiI Al Khairiyah Kaliawi, 22 Januari 2020

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Pembelajaran oleh peserta didik kurang menarik dianggap membosankan
2. Peserta didik sulit menjawab soal-soal yang diberikan oleh pendidik dikarenakan kurangnya menguasai materi sejarah kebudayaan islam.
3. Media yang digunakan kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam Dan dalam pengembangan bahan ajar ini, peneliti membatasi hanya pada materi Umar Bin Khattab.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Identifikasi masalah, serta pembatasan masalah diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam?

3. Bagaimana respon siswa terdapat media pembelajaran basis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka disimpulkan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ski.

F. Manfaat Penelitian

1. Peserta Didik

Dengan visualisasi yang menarik media komik siswa akan lebih bersemangat serta teermotivasi untuk memahami setiap pembelajaran.

2. Pendidik

Dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru bisa memberi inovasi serta motivasi baru untuk mengemas materi pelajaran agar lebih menarik serta meningkatkan pemahaman, memunculkan minat membaca siswa sehingga meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih efektif.

3. Peneliti

penelitian ini sebagai pemecah masalah dalam belajar yang berada dalam proses pendidikan serta sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan ilmu tarbiyah dan keguruan.

G. Spesifikasi Komik

Sebagai seni sekuensial komik terdiri dari elemen-elemen penting yang mampu menarik perhatian pembaca. Supaya komik tersebut menarik, harus terdapat keseimbangan antara unsur-unsur visual dan linguistik yang diterapkan ke dalam komik tersebut secara rapi

Pada hakikatnya komik mengandung unsur-unsur grafis yaitu:

1. Ilustrasi

Andrew Loomis seorang ilustrator asal Amerika Serikat mencetuskan *The Form Principle* sebagai hal yang fundamental dalam membuat ilustrasi. Prinsip ini memberi penekanan kepada bentuk suatu objek dan relasinya terhadap pencahayaan, struktur, tekstur, dan hubungan langsung objek tersebut dengan lingkungan sekitarnya. Dalam 126 buku *Creative Illustration*, Loomis juga menghubungkan relasi prinsip bentuk ini dengan pemanfaatan garis, nada, dan warna. Ilustrasi dalam komik memiliki gaya yang beragam. Komik Barat seperti *Superman* dan *Batman* cenderung menggunakan gaya ilustrasi yang realis. Sementara itu, komik Eropa memiliki gaya ilustrasi yang lebih kreatif dan cenderung menyerupai kartun. Hal ini berakar dari karikatur satir pada tahun 1800-an oleh Rodolphe Töpffer yang menggabungkan

karikatur dengan panel oleh McCloud. Salah satu contoh adalah tokoh Tintin karya Hergé. Meskipun proporsi tubuh tokoh dibuat menyerupai anatomi asli manusia, beberapa komponen seperti wajah disederhanakan. Dewasa ini, komik yang paling dikenal oleh kalangan muda di Indonesia adalah *manga*. Tezuka Osamu merupakan seorang *mangaka*, yaitu komikus yang menggerakkan dunia *manga* modern sejak era Perang Dunia II, di saat Jepang sedang membangun kembali infrastruktur ekonomi dan politiknya oleh Schodt. Gaya ilustrasi dalam *manga* memiliki karakteristik mata yang digambar lebih besar, sehingga memberi kesan muda dan polos.

2. Tipografi

Teknik *lettering* yang mahir dapat memberikan sebuah ilustrasi sentuhan khas komik oleh Caputo, Untuk mewujudkan susunan huruf yang rapi melalui metode *lettering* konvensional, seorang *letterer* dapat menggunakan *Ames Lettering Guide*, sebuah penggaris khusus yang membantu *letterer* menggambar garis bantu teks dan menentukan ukuran huruf teks.

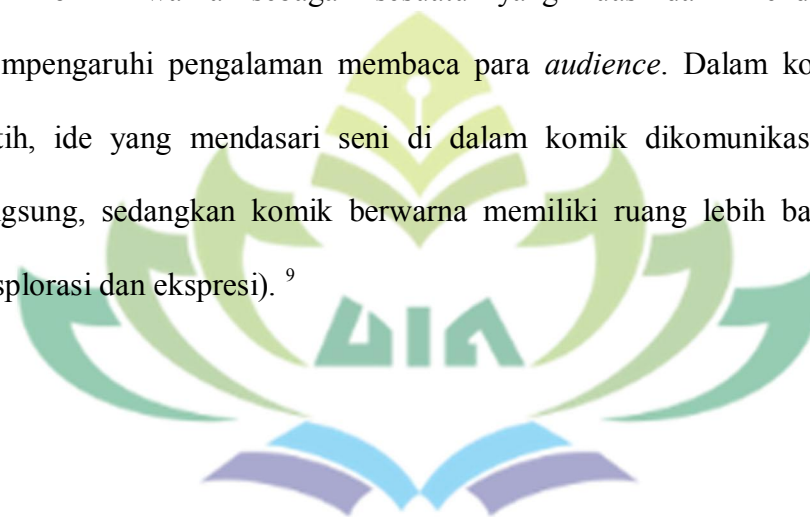
3. Layout

Loomis menyebutkan kegunaan garis untuk membagi atau membatasi sebuah ruang atau area untuk memberikan konsep awal suatu komposisi. Komposisi sebuah gambar dapat terdiri dari tarikan garis atau bentuk geometris. Dalam bukunya, Loomis menyebutkan kegunaan garis untuk membagi atau membatasi sebuah ruang atau area untuk memberikan konsep awal suatu komposisi. Penerapan *layout* pada komik ditemukan pada penempatan panel dan balon teks. Balon teks adalah indikator kepada pembaca yang

menunjukkan siapa yang mengucapkan suatu hal dan bagaimana orang itu mengucapkannya. Tergantung pada situasi dan kondisi yang dialami seorang tokoh komik, bentuk balon teks dapat bervariasi. Balon teks tidak bisa ditempatkan seenaknya. Seorang komikus perlu memperhatikan lokasi balon teks yang akan ditempatkan agar tidak menghalangi informasi visual yang penting di dalam suatu panel.

4. Warna

Dalam bukunya, McCloud menuturkan perbedaan antara komik hitam-putih dan komik warna sebagai sesuatu yang luas dan mendalam yang mempengaruhi pengalaman membaca para *audience*. Dalam komik hitam-putih, ide yang mendasari seni di dalam komik dikomunikasikan secara langsung, sedangkan komik berwarna memiliki ruang lebih banyak untuk eksplorasi dan ekspresi).⁹



⁹Andrew Yonkie, Agus Nugroho U, "Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik Web" *Jurnal Dimensi DKV* Vol 2 Nomor 2 (Oktober 2017) h. 125-129

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak kata “*medium*”, yang artinya sesuatu yang terletak ditengah antar 2 pihak atau alat sedangkan smaldino *et.al* mengatakan: *A madium prular, media is a means of of communication and source of information. Derived from the latin word meaning “between,” the term refers to anything that carries information between a source and a receiver* yang artinya sebuah media merupakan sarana komunikasi serta informasi. Berasal dar bahasa latin yaitu “antara”, istilah ini merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Disebut media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawa pesan untuk suatu pembelajaran.¹⁰ Bahan ajar sendiri ialah segala sesuatu berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, baik itu berisi pengartian, tujuan, manfaat yang sesuai kopetensi yang akan dikuasai oleh siswa. Bentuk bahan ajar sendiri bisa berupa modul, buku pelajaran, audio, alam, visual, audio visual, LKS dan lainnya.¹¹ Suryadi dan agung berpendapat bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan atau siswa. Sejalan dengan briggs yang meyakini bahwa media pembelajaran adalah sarana

¹⁰Muhibuddin fadhli, “pengembangan media pembelajran berbasis video kelas IV sekolah dasar” *jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, vol.3 no. 1 (januari 2015) h.26

¹¹Dian Andesta Bujuri “Pengembangan Bahan Ajar Ipa Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual”. *Jurnal Terampi*. vol.5 no.2 (Desember 2018) h.186

untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar. Sedangkan Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu Musfiquon, mengatakan media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar.¹² Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat dan sarana yang memberikan rangsangan bagi para siswa dan untuk penyampaian informasi, membawa pesan kepada peserta didik sesuai dari sumber belajar atau materi yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan siswa agar terjadinya proses belajar mengajar yang terkendali. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan secara verbal dan memberikan pengalaman secara kongret kepada siswa. Materi yang diberikan akan lebih mudah dan jelas jika menggunakan media pengajaran. Dalam proses pembelajaran, prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. media pembelajaran yang akan dibahas mengikuti taksonomi Leshin, dkk yaitu :

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin

¹²Nunuk Suryani Dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018) Hal. 4

secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

2. Media Basis Cetak

Media pembelajaran basis cetak yang umum dikenal seperti buku penuntun, buku teks, buku latihan, lembar lepas, jurnal majalah. Teks basis cetak menuntut enam elemen yang diperhatikan pada saat membuat atau merancang, yaitu format, konsistensi, daya tarik, ukuran huruf, organisasi, serta dalam penggunaan spasi kosong.

3. Media Basis Visual

Media basis visual (image atau perumpamaan) memiliki peranan yang amat penting pada proses belajar. Media ini bisa memperlancar memperkuat ingatan serta pemahaman. Visual mampu menumbuhkan minat murid dan bisa memberi hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Agar efektif, sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna serta murid harus berinteraksi dengan visual atau *image* untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

4. Media Basis Audio Visual

Media basis audio visual menggabungkan suara serta memerlukan tambahan dalam produksinya. Salah satu hal penting yang diperlukan pada media audio visual ialah naskah serta *story board* yang perlukan banyak rencanan, penelitian serta persiapan. Contoh media dengan basis audio visual ialah, televisi, film, slide bersama tape.

5. Media Basis Komputer

Memiliki fungsi yang berbeda-beda pada bidang pendidikan maupun latihan, komputer sebagai manajer yang berperan dalam proses pembelajaran dikenal dengan nama *computer managed instruction* atau disingkat CMI. Selain itu peran komputer sebagai alat bantu dalam belajar, pemanfaatan itu meliputi penyajian informasi materi pelajaran dan latihan. modus ini dikenal *computer-assisted instruction* atau disingkat CAI. *computer-assisted instruction* sebagai pendukung pembelajaran dan pelatihan namun bukanlah penyampai utama pada pelajaran. Komputer mampu menyajikan informasi dan tahap pembelajaran. Selebihnya bukan disampaikan dengan komputer.¹³

Disimpulkan bahwa pemilihan media haruslah mempertimbangkan aspek-aspek yang terkait dengan materi yang akan disampaikan dan harus didasarkan dengan kesesuaian tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai agar penggunaan media dalam proses belajar akan sesuai dengan kebutuhan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sendiri ialah sebagai alat dalam bantu mengajar yang memengaruhi kondisi serta lingkungan yang diciptakan dan ditata guru dari Suryani dan agung. Sanaky berpendapat media pengajaran memiliki fungsi dalam merangsang pembelajaran dengan cara menghadirkan objek sebenarnya, membuat tiruan objek sebenarnya, membuat konsep abstrak ke yang lebih konkret, mengatasi hambatan waktu, tempat, menyamakan persepsi, jarak

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015) hal.79

dan jumlah, menyajikan kembali informasi secara konsisten, membuat suasana belajar menyenangkan dan menarik sehingga tujuan dalam pembelajaran akan tercapai. Fungsi media pengajaran menurut levie dan lentz sebagai berikut :

- a. Fungsi atensi adalah fungsi dari media pengajaran dalam mencari perhatian siswa atau murid
- b. fungsi afektif adalah fungsi media pengajaran yang menggugah emosi, perasaan, penolakan dan penerimaan siswa pada pembelajaran.
- c. Fungsi kognitif adalah fungsi dari media pengajaran yang memberi pemahaman atau pengetahuan baru.
- d. Fungsi psikomotorik adalah fungsi dari media pengajaran yang membantu siswa menguasai keterampilan motorik, seperti video senam pengganti instruktur dalam pembelajaran olahraga atau fasilitas laboratorium.¹⁴

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran memiliki banyak sekali fungsi yang mendukung pembelajaran dikelas agar bisa menjadi optimal didukung pemilihan media yang tepat dikelas.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan khususnya pada pembelajaran memiliki manfaat tersendiri, baik yang dirasakan dengan begitu media pengajaran berfungsi mempertinggi retensi dan daya serap pada siswa, pada materi pembelajaran karena keberhasilan pembelajaran ditentukan dua faktor utama, yakni media dan metode. Komponen ini saling

¹⁴*Ibid*, h.20

berkaitan serta tak bisa dilepaskan. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran media pengajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik lagi serta mampu meningkatkan motivasi dalam belajar.
2. Bahan ajar lebih jelas maknanya, sehingga siswa mampu memahaminya, juga memungkinkan siswa menguasai tujuan dalam pengajaran yang baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.siswa maupun oleh guru.¹⁵

Sudjana dan rifai berpendapat bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, menjaskan makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, sehingga siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktifitas lain, seperti, mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.¹⁶ Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara yang dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami

¹⁵Hasan baharun, “pengemangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure” *jurnal cendekia*. vol.14 no.2 (desember 2016) h.235

¹⁶Nunuk suryani, *Op.Cit* h.14 h.14

dan tidak kalah penting yaitu dapat meningkatkan capaian pembelajaran (prestasi) peserta didik.

4. Prinsip Dan Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Penyampaian materi atau bahan pendidikan yang dilakukan oleh pendidikan yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa harus benar-benar menyesuaikan dengan keadaan dan kemampuan siswa. Kiranya tak boleh mementingkan materi atau bahan dengan mengorbankan siswa. Sebaliknya kita harus mengusahakan dengan jalan menyusun materi tersebut sedemikian rupa sesuai dengan taraf kemampuan tetapi dengan cara serta gaya yang menarik. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media dengan sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Selain itu, dalam penggunaan media penggunaan media pembelajaran hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil baik. Prinsip-prinsip itu menurut Nana Sudjana adalah

1. Menentukan media yang tepat, yang artinya guru sebaiknya dapat memilih dahulu media mana yang cocok dengan bahan pembelajaran serta tujuan yang diajarkan.
2. Menetapkan subjek tepat, yang artinya perlu adanya perhitungan dalam penggunaan media apakah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
3. Memberikan media yang tepat, artinya metode, teknik penggunaan media perlu disesuaikan dengan bahan, metode, tujuan, sarana, dan waktu.

4. Memperlihatkan media pada situasi tempat dan waktu yang tepat.

Yang artinya, dalam situasi kapan dimana dan waktu mengajar media yang digunakan. Karna tidak setiap saat suatu media digunakan terus menerus saat belajar.¹⁷

Prinsip penggunaan media merujuk kepada pertimbangan pengajar dalam memilih serta menggunakan media yang digunakan dalam proses belajar. Manfaat penggunaan media untuk SD atau Madrasah Ibtidaiyah sederajat sangatlah penting, sebab pada mas ini siswa belum mampu berpikirabstrak. Kehadiran media juga sangat membantu mereka dalam maemahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu ijelaskan menggunakan bahasa. Pengajar yang kesulitan dalam menjelaskan materiitulah bisa diwakili dengan adanya media. Inilah nilai praktis dari media terlihat bermanfaat bagi guru dan murid pada proses belajar.

Perlu diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media pengajaran untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Pertama guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran terutama keriteria memilih dan menggunakan media pembelajaran. Dalam membuat media perlu perhatikan kriteria dalam memilih media antara lain kesesuaian dengan tujuan, mendukung isi pelajaran, luwes, bertahan, dan praktis keterampilan yang dimiliki guru dalam menggunakan, teknis mutu, serta pengelompokan ssaran. Beberapa kriteria dan faktor yang perlu diperhatikan yaitu kesesuaian program pengajaran, situasi

¹⁷Moh. Zaiful rosyid dkk. *Ragam media pembelajaran* (malang: literasi nusantara,2019) h.21

kondisi,obyektifitas, sasaran program, kualitas teknis.¹⁸ Pendidik dapat lebih mudah menggunakan media yang dianggap tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kehadiran media dalam proses pembelajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas pendidik, tapi sebaliknya mempermudah pendidik dalam menjelaskan bahan pengajaran. Media bukan keharusan tetapi sebagai pelengkap dalam materi ajar yang akan disajikan di dalam proses pembelajaran.

B. Komik

1. Pengertian Komik

Dikutip oleh Florens Debora Patricia, kata *comic* dalam bahasa Inggris adalah komik. Scott McCloud mendefinisikan komik adalah gambar serta lambang yang berdekatan atau bersebalahan pada urutan tertentu dengan tujuan memberi informasi serta tanggapan keindahan dari pembaca. Komik meletakkan gambar demi gambar sehingga terbentuk alur cerita. Komik terlama yang dikenal dunia adalah gambar-gambar berwarna coretan manusia Paleolitikum di Gua Lascaux kurang dari 17.000 tahun lalu di Perancis Selatan. Komik sebuah narasi diceritakan dengan gambar diatur garis horizontal, kotak, yang biasa disebut panel, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri kekanan Komik adalah sebuah narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis-garis horizontal, strip, atau kotak, yang disebut panel, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan.¹⁹ Komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar. Komik

¹⁸Darmawan. Dkk, "Pendamping Guru-Guru MIS Muhammadiyah Darussalam Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis Media" *jurnal solma*. Vol.8 No.2 (Oktober 2019) h.172

¹⁹Florens Debora Patricia, "Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud", *Jurnal Studi Komunikasi*. Vol. 2 No.2 (Juli 2018) h.279

dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Apabila kartun berdampak pada pengenglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi bersambung²⁰. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komik narasi yang diceritakan dengan gambar, lambang yang berurutan, memerankan suatu cerita dalam runtutan gambar yang terhubung, yang diatur garis horizontal, setrip, atau kotak yang disebut dengan panel. Dibaca dari kiri ke kanan yang bertujuan memberi informasi dan tanggapan estetika dari pembaca.

Kelebihan komik salah satu diantaranya seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, Menurutnya kelebihan dari komik adalah meningkatkan kemampuan membaca siswa dan menambah kosakata siswa. Selain itu penyajian mengandung cerita dan unsur visual kuat. Mimik wajah karakter yang digambarkan membuat emosional pembaca terlibat didalamnya sehingga pembaca menjadi tertarik dan membacanya sampai selesai. Hal ini bisa menginspirasi untuk komik yang berisikan materi pelajaran. Murid yang cenderung tidak begitu suka dengan buku teks apalagi tak disertai ilustrasi menarik. Padahal secara empirik murid lebih menyukai buku bergambar, penuh warna serta visualisasi yang realistis maupun dengan kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat murid dalam membaca yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar murid atau peserta didik.²¹ Materi ajar yang disampaikan melalui komik akan menjadi mudah dicerna oleh peserta didik. Sederhananya, gambar-gambar seperti pada cerita komik diterjemahkan dalam bentuk tulisan. Gambar-gambar yang ada didalam komik adalah representasi dari visual-spasial ke konten linguistik. Seorang

²⁰Nana Sujana dan Ahmad Rivai, *media pengajaran* (Bandung: SBAIgesindo offset, 2019) h.64

²¹Daryanto. *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016) h.146

pendidik dapat merekayasa materi atau tema tertentu dengan membuat cerita bergambar.²² Disimpulkan kelebihan komik yang memiliki unsur visual dan cerita yang kuat juga memiliki dampak terhadap kemampuan dalam membaca murid atau peserta didik serta penguasaan kosa kata juga lebih banyak didapat dan mudah dalam memahami materi peajaran dengan media komik.

2. Unsur-unsur Komik

Komik merupakan bentuk kegiatan komunikasi. Apabila individu punya ide untuk berbagi maka mereka akan mengembangkannya dengan baik, sehingga pembaca mudah mengerti serta mengambil catatan dari ide-ide tersebut. Sepintas komik hanya dipandang sebagai media visual, terdiri dari tulisan dan gambar-gambar yang menjadi sebuah cerita. Unsur-unsur pada komik menurut Masdiono antara lain :

1. Halaman Pembuka

Terdiri dari judul serial, cerita, pengarang, peninta, ilustrator, keterangan penerbit, waktu terbitan, pengisi warna, pemegang hak cipta.

2. Halaman Isi

Terdiri dari panel terbuka dan tertutup, narasi, balon kata, gang atau gutter, efek suara.

3. Sampul Komik

Biasanya tertera judul komik, nama serial, nama penerbit, nomor jilid, dan pembuat komik.

²²Said Alamsyah, 95 *Strategi Mengajar Multipleintelligences*, (Jakarta: Kencana,2015) h.90-91

4. Splash Page

Splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa panel. Halaman ini bisa dicantumkan judul, cerita, ilustrator serta kreator.

5. Double-Splash Page

Dua halaman penuh dengan variasi panel-panel. Umumnya untuk memberi kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.²³

Lalu pada komik juga memiliki karakteristik valid yang dilihat dari segi konstruk antara lain :

1. Materi pada media pembelajaran komik tersusun dengan baik hingga mudah digunakan.
2. Desain komik sederhana dan komunikatif.
3. Komposisi warna komik tidak berlebihan.

Sedangkan dilihat dari segi bahasa, karakteristiknya antara lain:

1. Petunjuk penggunaan media komik disampaikan dengan jelas.
2. Istilah yang dipakai tepat dan jelas.
3. Bahasa yang digunakan mendukung kemudahan memahami alur materi.
4. Dialog teks yang dipakai bis menyampaikan materi dengn tepat.
5. Tidak menimbulkan penafsiraan ganda atau salah pengertian kalimat.
6. Gambar dan huruf selalu konsisten.²⁴

²³Nurul hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Vol 4 Nomor 1 (Juni 2017) h. 38

3. Komponen Komik

Gumelar menyatakan bahwa komik harus melalui berbagai tahapan seperti komik tradisional maupun digital terdapat berbagai tahapan sebagai berikut: 1) Ide, ide atau gagasan kreatif akan segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain; 2) Tema, berasal dari ide contohnya horror, fiksi ilmiah, cerita khayalan atau fantasi, cerita aksi, kekuatan makhluk, misteri, kisah nyata cerita rakyat, komedi, drama dan lainnya; 3) Plot, kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir. dan plot muncul dari pertanyaan apa, kapan, dimana, kenapa, siapa, bagaimana, dan solusinya; 4) Naskah, naskah komik dibuat dalam bentuk teks dengan keterangan waktu, tempat, dan pelaku-pelankunya yang terlibat dalam pembicaraan, aksi atau semua hal yang ada dalam adegan; 5) sketsa komik secara kasar, merupakan coretan mentah; 6) Akhir cerita, merupakan menutup dari kisah komik. Biasanya terdiri dari happy ending, sad ending, dan open ending; 7) karakter, sifat tokoh yang telah digambarkan; 8) frame, seperti pembatas pada kotak-kotak yang ada pada plot; 9) Teks, bentuk teks yang dipakai untuk menerapkan ciri khas komik; 10) Efek, memberi efek gambar seperti bintang-bintang atau efek apapun; 11) Keahlian dalam membuat gambar, keahlian harus dibentuk dengan banyak latihan membuat komik; 11) Semangat tinggi, bermental baja dalam membuat komik dan pantang menyerah pada keadaan; 12) pemikiran yang luas; 13) Alat dan bahan, bila membuat komik memerlukan pensil, penghapus, penggaris, cutter, pena, ballpoint, spidol, tinta, dan

²⁴Liana Septy Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas VIII" *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 2, No. 2, (September 2015) h.20

pewarna. Sementara untuk teknik hybrid komik memerlukan scanner, computer, graphics, dan page layout softwares dan keahlian mengoperasikan komputer.²⁵

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Sejarah Kebudayaan Islam Dan Ruang Lingkup

Perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, pendidikan juga dituntut untuk terus semakin dinamis karena pendidikan merupakan bentuk hubungan paling esensial dalam kehidupan manusia. Selain itu, tidak terlepas pula pada fakta bahwa pendidikan Islam dilakukan dengan metode ceramah yang dominan, sehingga menimbulkan stigma adanya stagnasi konsep pendidikan Islam yang menyebabkan pendidikan Islam kian tertinggal.²⁶ Sejarah Kebudayaan Islam mengembangkan misi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa²⁷ Sejarah kebudayaan islam secara umum mempelajari kejadian-kejadian pada masa lalu dunia islam, dari berbagai peristiwa tersebut siswa dapat memetik hikmah dan pembelajaran berharga dengan meneladani hal-hal yang baik dan menjauhi hal buruk. Selain itu, siswa juga dapat mengenal tokoh-tokoh islam.²⁸ Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah adalah stigma menghafal. Belajar Sejarah Kebudayaan Islam berarti menghafal materi-materi SKI. Rumusan Sejarah Kebudayaan Islam pada kurikulum 1994 berorientasi pada materi. Kritik ini

²⁵Cahyana nurkhalisyah, marlini “pembutan buku komik panduan perpustakaan di perpustakaan didaerah kota padang panjang” *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan* Vol. 7, No. 1 (September 2018) h.11

²⁶Djoko Rohadi Wibowo “Pengembangan Saintifik Dalam Membangun Sikap Kritis Siswa Pada Pembelajaran Akidah Ahklak”. *Jurnal Terampil*.vol.4 no.1 (Juni 2017) h.134

²⁷Nurjannah, “Implementasii Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah” *Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman*. Vol. 11 No.1 (2019) h.3

²⁸Nurlailah, *Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MI Kelas V* (Bandung: PT Srikandi Empat Widya Utama 2019) Hal. 1

beralasan karena secara prakteknya, Sejarah Kebudayaan Islam sering diajarkan hanya bersifat informatif saja. Meski secara normatif, SKI di Madrasah mengembangkan kemampuan siswa dalam mempelajari sejarah serta produk peradaban islam, menghaargai tokoh atau pelaku sejarah dan pencipta peradaban itu yang membawa kemajuan dan kejayaan Islam, hingga tertanam nilai kepahlawanan, kreativitas dan kepeloporan.²⁹ Bisa disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan islam yang mempelajari kejadian pada masalalu dunia islam yang dimana murid lebih banyak menghafal materi-materi berkenaan dengan sejarah kebudayaan islam yang berorientasi dengan kurikulum yang digunakan. Ruang Lingkup Sejarah Islam Muhammad juga memaparkan mengenai ruang lingkup materi SKI.

1. Membangun keadaran murid mengenai pentingnya mempelajari nilai-nilai, landaan ajaran, dan norma-norma ilam yang dibangun Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan peradaban dan kebudayaan Islam.
2. Membangun kesadaran murid mengenai pentingnya tempat dan waktu yang merupakan sebuah peroses maa lalu, masa kini, dan masa depan.
3. Tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah islam meneladani tokoh- tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial,

²⁹Rofik, “nilai pembelajaran sejarah kebudayaan islam dalam kurikulum madrasah” *jurnal pendidikan agama islam*, vol.12 no.1 (juni 2015) h.16

budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.³⁰

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam adalah suatu pokok ajaran atau pondasi yang membentuk karakter menjadi pribadi beriman yang kuat secara fisik, mental, dan spiritual, serta cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki ketrampilan yang diperlukan kebermanfaatan dirinya, masyarakat, dan toleransi. Pada hal ini penulis memfokuskan pada materi Umar bin al-Khattab.

2. Umar bin al-Khattab

Umar Bin al-Khattab lahir di Makkah tahun 583 M. Memiliki ayah yang bernama al-Khattab bin Nufail bin Abdul Uzza bin Rabah bin Qurth bin Razah bin Adi bin Ka'ab. Dan ibu yang bernama Hantamah binti Hasyim bin Mughirah bin Abdullah bin Umar Bin al-Khattab Makhzum. Dulu Umar bin al-Khattab dikenal sebagai orang yang menjaga kehormatan dirinya dan memiliki watak yang temperamental. Setiap kali berpapasan dengan orang-orang muslim.³¹ Namun setelah memeluk agama Islam Umar benar-benar sebagai cahaya baru perkembangan Islam dimana beliau dijuluki al-Faruq. Setelah menggantikan kekhalifahan Abu Bakar Umar melanjutkan kebijakan perang yang telah dimulai Abu Bakar untuk menghadapi tentara Sasania maupun Bizantium baik dari timur, utara, barat. Umar pun melakukan reformasi dalam pemerintahannya dalam kurun sepuluh tahun, ia

³⁰Andriyansyah, "Penanaman Toleransi Agama Pada Diri Melalui Doktrin Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Tindakan Kelas Pada MI Hidayatul Ahbabina, Setu, Bekasi)" *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol.2 No.2 (Oktober 2019) h.123

³¹Shafiyurrahman Al Mubarakfuri, *Sirah Nabawiyah* (Jakarta: Pustaka Alkautsar 2016) hal. 109

termasuk pemimpin yang berhasil terutama bagi kesejahteraan rakyat dan peraturan islam semakin kokoh.³² Pemilihan umar sebagai khlifah terlaksana atas penunjukan seseorang yaitu abu bakar. Dan melanjutkan kebijakan yang sebelumnya dimasa kekhalifahan abubakar selain itu umar dalam masa kekhalifahannya juga banyak membuat reformasi dan berhasil mensejahterakan rakyat serta memperkuat peraturan islam.

D. Penelitian Yang Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang disini fokus peneliti adalah pada materi kelas v umar bin khattab, berdasarkan eksplorasi peneliti menemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Nur Habibah Zain pada tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA Terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia Dan Hubungannya Dengan Kesehatan” penelitian ini bertujuan agar peserta didik aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip yang dipelajari secara holistik, bermakna dan aktif. Sehubungan dengan pengembangan produk komik yang peneliti akan buat lebih kompleks, disesuaikan dengan tingkat madrasah ibtidaiah atau setara sekolah dasar yang ringan untuk bacaan juga memberi *knowledge* pada peserta didik tingkat madrasah ibtidaiah kelas V.
2. Ary Nur Wahyuni pada tahun 2012 yang berjudul ”Pengembangan Media

³²M. Abdul Karim, *Sejarah Pemikiran Dan Peradaban Islam* (Yogyakarta: Bagaskara,2015) h.85

Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R”. Bertujuan agar siswa dapat memahami, menemukan, dan menjelaskan konsep-konsep, prinsip-prinsip dalam biologi. Metode yang digunakan penelitian ini adalah *Research And Development*. Berbeda dengan produk yang akan peneliti kembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Peneliti mencoba menonjolkan sisi keislaman mengenai cerita-cerita sejarah keislaman dan juga tokoh-tokoh islam. Berfokus pada materi kelas lima Umar bin al-Khattab peneliti mengembangkan komik sebagai bahan bantu ajar.

3. Santi Adriana Pada Tahun 2017 Yang Berjudul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas V (Materi Mengetahui Sejarah Masa Hindu, Budha, Islam)”. Media yang dikembangkan peneliti mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar materi mengenai peninggalan kerajaan masa hindu, budha, dan islam. Mengaktifkan secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar siswa. Melihat komik yang akan peneliti buat sama-sama berfokus pada sejarah namun berbeda, komik yang akan dikembangkan peneliti merujuk pada sejarah islam pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Peneliti akan mengembangkan media komik yang lebih kompleks untuk diserap peserta didik tingkat dasar yang nantinya disesuaikan dengan materi Umar bin al-Khattab pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Dan juga peneliti akan

membuat produk komik dengan visual yang menarik untuk peserta didik agar meningkatkan motivasi belajar

Bedasarkan penelitian diatas. Persamaan penelitian yang saya lakukan dengan Ary Nur Wahyuni, Nur Habibah Zain dan Santi Adriana ialah mengemangkan produk komik, dan Ary Nur Wahyuni Santi Adriana sama-sama mengembangkan produk untuk kelas lima. Dan perbedaan nya tentu saja pada materi, judul komik yang dikembangkan serta aplikasi yang digunakan, dimana rata-rata menggunakan correl draw sedangkan produk komik saya menggunakan aplikasi paint tool sai dan potoshop.

E. Kerangka Berfikir

Secara umum media mempunyai manfaat mampu meningkatkan minat belajar murid karena ketertarikan pada media. Media dengan mudah dapat menyampaikan materi lebih efisien dan efektif. Media juga dapat membantu guru dan murid dengan mudah berinteraksi serta membangun suasana belajar lebih berkualitas. Karena itu, adanya media penting dalam proses pembelajaran tanpa terkecuali dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah berperan sangat penting sebagai pelajaran bagi manusia dari peristiwa-peristiwa terjadi dimasa lalu. Pembelajaran sejarah peradaban islam dahulu dalam mapel SKI jenjang Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu upaya pemahaman siswa serta membentuk karakter siswa dari sejarah-sejarah masa lalu tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam peradaban islam. Namun pembelajaran sejarah ada beberapa hal yang masih terkendala diantaranya kurangnya motivasi belajar murid serta keterbatasan media. Komik merupakan suatu pihan media yang tepat. Komik

tersebut mempunyai kelebihan sebagai media pembelajaran antara lain dapat mudah, sederhana dalam penggunaannya, menyajikan materi lebih menarik, menyajikan informasi dengan lebih menarik dengan adanya ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media didukung oleh karakteristik dasar murid yang umumnya suka dengan visualisasi gambar-gambar menarik. Selain itu murid Madrasah Ibtidayah berada pada tahap berfikir operasional yang konkret. Komik dapat disajikan lebih konkret agar materi mudah dipahami murid dalam proses belajar mengajar.

Komik sebagai media dapat dikembangkan menjadi alternatif penyajian SKI agar lebih menarik dan mudah diingat murid. Penyajian dengan ilustrasi gambar-gambar sangat cocok dengan murid yang umumnya suka dengan gambar kartun. Selain pesan visual, komik juga memberikan pesan verbal lewat dialog antar tokoh komik sebagai media juga bisa dimodifikasi agar dalam pembelajaran lebih komunikatif. Dapat dilihat alur kerangka berfikir penelitian sebagai berikut:



DAFTAR PUSTAKA

- Andrew Yonkie, Agus Nugroho U, "Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik Web"
Jurnal Dimensi DKV Vol 2 Nomor 2 (Oktober 2017) h. 125-129.
- Andriyansyah, "Penanaman Toleransi Agama Pada Diri Melalui Doktrin Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Tindakan Kelas Pada MI Hidayatul Ahababina, Setu, Bekasi)" *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol.2 No.2 Oktober 2019 h.123.
- Azhar Arsyad. 2015 *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Darmawan. Dkk, "Pendamping Guru-Guru MTS Muhammadiyah Darussalam Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis Media" *jurnal solma*. Vol.8 No.2 Oktober 2019 h.172.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dian Andesta Bujuri "Pengembangan Bahan Ajar Ipa Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual". *Jurnal Terampi*. vol.5 no.2 (Desember 2018) h.186.
- Djoko Rohadi Wibowo "Pendekatan Saintifik Dalam Membangun Sikap Kritis Siswa Pada Pembelajaran Akidah Ahklak". *Jurnal Terampil*.vol.4 no.1 (Juni 2017) h.134.
- Euis sofi "pembelajaran berbasis e-learning pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VIII madrasah tsanawiyah". *Jurnal penelitian manageman pendidikan*. Vol.1 No.1 tahun 2016 h.50.
- Florens Debora Patricia, "Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott Mccloud", *Jurnal Studi Komunikasi*. Vol. 2 No.2 Juli 2018 h.279.
- Happy komikesari. "peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar fisika siswa pada model pembelajaran kooperatif pada sistem studen team achivement division". *Jurnal tadris*.vol.1 no.1 (juni 2016) h.15.
- Hasan baharun, "pengemangan media pembelajaran pai berbsis lingkungan melalui model assure" *jurnal cendekia*. vol.14 no.2 desember 2016 h.235.
- Hendri Purbo Waseo. Studi Kritis Terhadap Kurikulum MI/SD 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 No. 1 Juni 2017 Hal. 175.

- Liana Septy Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas VIII" *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 2, No. 2, (September 2015) h.20.
- M. Abdul Karim. 2015. *Sejarah Pemikiran Dan Peradaban Islam*. Yogyakarta: Bagaskara.
- M. Yusuf T dan Muthamainnah amin. "pengaruh *mind map* dan gaya belajar terhdap hasil belajar matematika siswa". *Jurnal tadris*. Vol.01 no.1 (juni 2016) h.87.
- Moh. Zaiful rosyid. 2019. *Ragam media pembelajaran*. Malang: literasi nusantara.
- Muhibuddin fadhli, "pengembangan media pembelajran berbasis video kelas IV sekolah dasar" *jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, vol.3 no. 1 (januari 2015) h.26.
- Nana sudjana dan ahmad rivai. 2019. *media pengajaran*. bandung: SBAIgensindo offset.
- Nunuk suryani dkk. 2018. *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjannah, "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah" *Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman*. Vol. 11 No.1 (2019) h.3.
- Nurlailah. 2019. *Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MI Kelas V*. Bandung: PT Srikandi Empat Widya Utama.
- Nursiwi Nugraheni. Penerepan Media Pada Pembelajaran Mtematika Disekolah Dasar". *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol 7 No 2 (Juni 2017), H. 112.
- Nurul Hidayah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Terampil*. Vol 4 No 1 (Juni 2017), H. 34-35.
- Rofik, "nilai pembelajaran sejarah kebudayaan islam dalam kurikulum madrasah" *jurnal pendidikan agama islam*, vol.12 no.1 (juni 2015) h.16.
- Said Alamsyah. 2015. *95 Strtegi Mengajar Multipleintelligences*. Jakarta: Kencana.

- Shafiyyurrahman Al Mubarakfuri. 2016. *Sirah Nabawiyah*. Jakarta: Pustaka Alkautsar.
- Sugiyono. 2018. *metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. bandung: Alfabeta.

